

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwaty, Shinta, 2012, *Membangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3*, UG, Depok.
- Ariyanto M, Tanpa Tahun, *Buku Guru Matematika untuk SD/MI Semester 1*, CV. Surya Badra, Surakarta.
- Azwar, Saifuddin, 2015, *Metode Penelitian*, Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Daru, Indra Permata, 2014, *Aplikasi Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Web*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Fajariyah, N. dan Defi Triratnawati, 2008, *Cerdas Berhitung Matematika untuk SD / MI Kelas 3*, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Fatur, 2015, *Tutorial Belajar Android Studio Indonesia*, <http://www.okedroid.com>, tanggal 22-11-2017, jam akses 20:00.
- Gay, L.R. dan Diehl, P.L., 1992, *Research Methods for Business and Management*, MacMillan Publishing Company, New York.
- Guritno, Suryo, Sudaryono, dan Untung Rahardja, 2011, *Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kadir, Abdul, 2011, *Mudah Menjadi Programmer Java*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kusuma, Made Yudi Anantha, 2016, *User Interface Design*, www.dictio.id, tanggal 03-05-2017, jam akses 08:53.
- LenteraK, 2012, *Pengertian Matematika*, <http://lenterakecil.com>, tanggal 31-05-2017, jam akses 12:23.
- Nugroho, Eko Muji, 2013, *Aplikasi Pembelajaran Matematika Kelas 2 SMP / MTs Berbasis Android*, UMS, Surakarta.
- Safaat H., Nazruddin, 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika, Bandung.
- Susanto, Djaelani, 2014, *Aplikasi Belajar Mengenal dan Menulis Aksara Jawa Berbasis Android*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Suwaryo, 2015, *Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Yatini, Indra, 2007, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Graha Ilmu, Yogyakarta.